

Moi papa ours: le jeu

L'histoire:

Un gros ours se réveille de sa longue hibernation. C'est le printemps! Après avoir récupéré des forces suite à cette longue période de léthargie, il se dit qu'il ferait un très bon papa ours. Mais il y a un problème: comment fait-on les bébés?

La « philosophie » du jeu: Aborder la plus grande question de tous les enfants avec douceur et simplicité.

Il s'agit d'un jeu de l'oie traditionnel sur lequel les joueurs évoluent sur des cases. Certaines d'entre elles entraînent des règles spéciales. Le but est d'atteindre la dernière case, celle de la future maman ourse. Le trajet symbolise le questionnement de l'ours et celui des enfants en général pour répondre à cette grande question existentielle: comme fait-on les bébés? Ou encore: Comment vient-on sur Terre?

Freud disait que cette question était le prototype même du désir de savoir qui engendrait ensuite le désir de connaissances des enfants. Il ne s'agit donc pas de la prendre à la légère!



Installation:

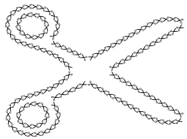
Imprimez:

La page 3: recto

La page 4: recto



Action sur la page 3 après l'impression: si, possible plastifiez la feuille après impression. Cela permettra une plus grande longévité.



Actions sur la page 4 après l'impression, fabriquez vos quatre jetons ainsi que le dé à jouer si vous n'en avez pas. L'explication vous est donnée directement sur la page 4

Règles du jeu:

Nombre de joueurs:

2 à 4

Installation:

Installez le plateau (page 3) et placez les quatre pions fabriqués précédemment sur la case « Départ ».

Comment gagner?

Le joueur qui arrive le premier sur la dernière case où l'on observe l'ours et son amoureuse gagne la partie. A noter qu'il faut tomber exactement sur la case (sauf si l'on veut que la partie dure moins longtemps)

Comment jouer?

Les joueurs jouent à « Je te tiens, tu me tiens par la barbichette, le premier de nous deux qui rira aura une tapette ». Le joueur qui gagne commence et lance le dé. Il avance son pion d'autant de cases qu'indiqué sur le dé.

Plusieurs cas de figure en lien avec l'ouvrage:

LES CASES QUI AIDENT L'OURS A PROGRESSER DANS SON QUESTIONNEMENT:

Dans le livre, l'ours demande leurs avis au lièvre, à la pie et aux saumons. A chaque fois, ces animaux ne lui disent pas la vérité mais ils l'aident à progresser. Grâce à eux, il cherche, expérimente et se pose des questions

Les voici:



Comme indiqué sur le plateau, le joueur qui tombe sur l'une de ces cases pourra **avancer de 3 cases**.

LES CASES QUI EMPECHENT L'OURS

Evidemment, comme le lièvre, la pie et les saumons ne lui disent pas la vérité (sans le faire exprès!), l'ours se heurte à quelques déconvenues en voulant vérifier leurs hypothèses: une dame lui lance des navets de colère, des animaux se moque de lui essayant de pondre un œuf ou encore la cigogne se fâche après lui.

Les voici:



Comme indiqué sur le plateau, le joueur qui tombe sur l'une de ces cases devra **reculer de 3 cases**.

LES ECHELLES



Les échelles permettent de **monter**.

LES TUYAUX

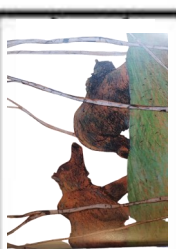
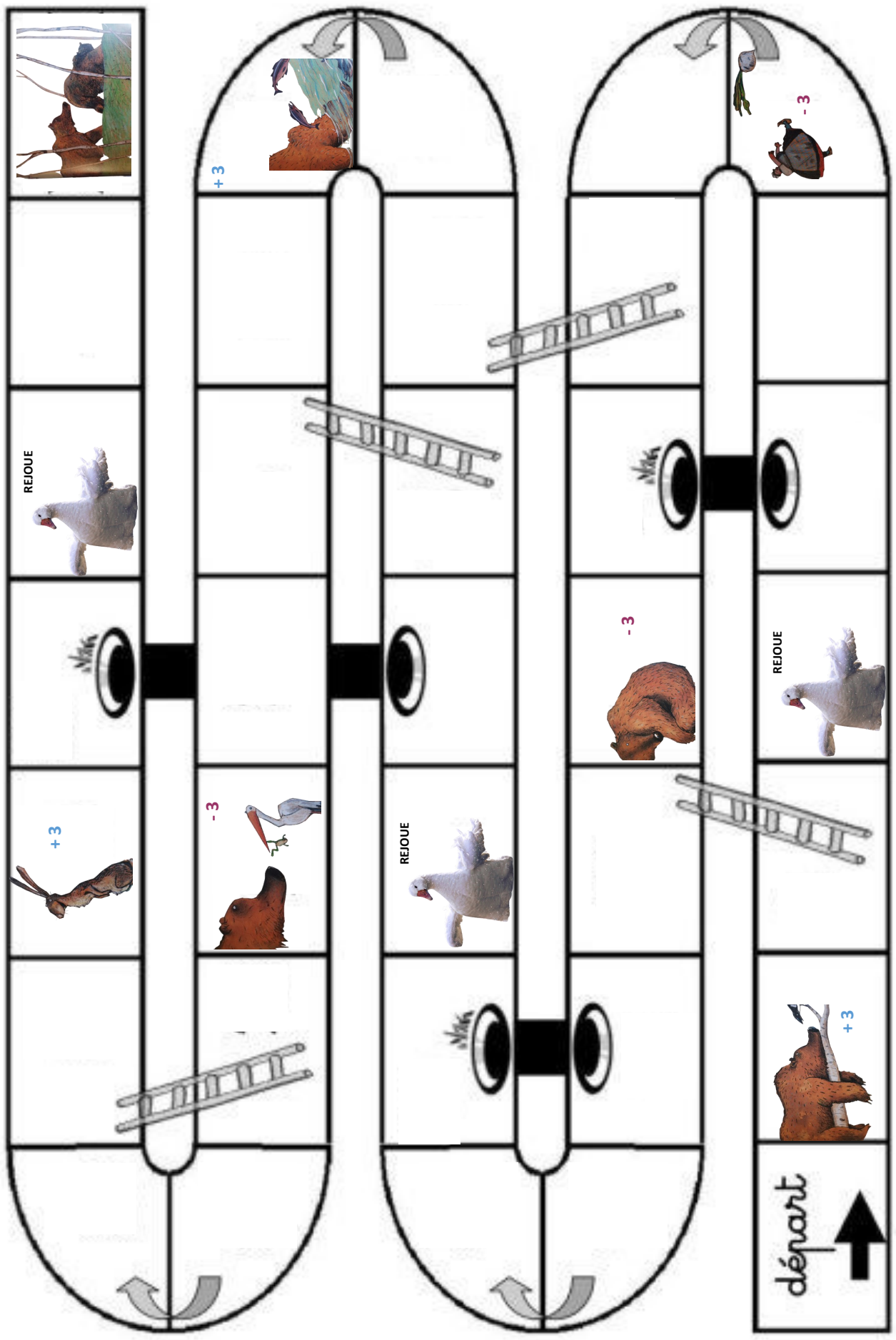


Les tuyaux obligent à **descendre**.

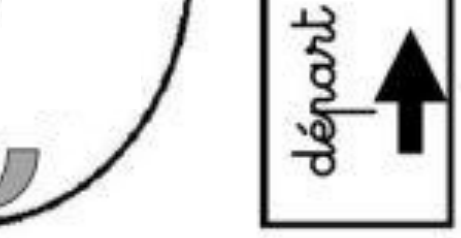
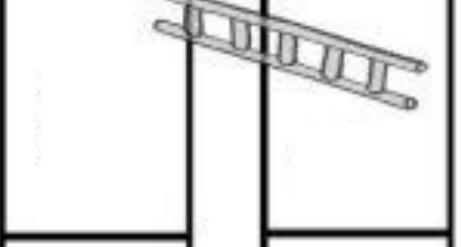
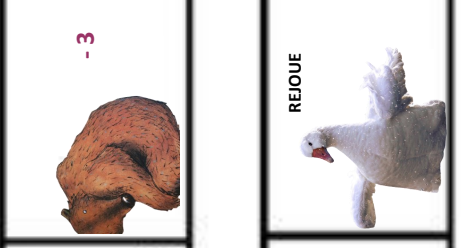
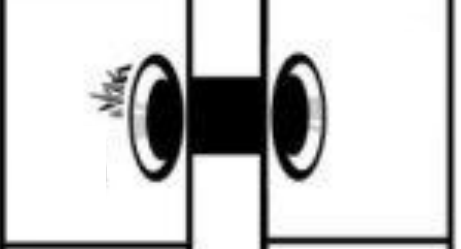
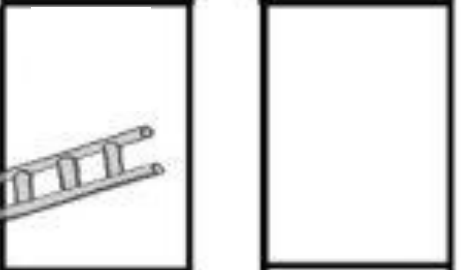
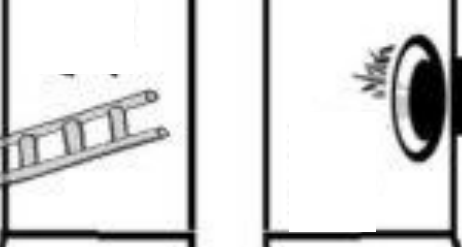
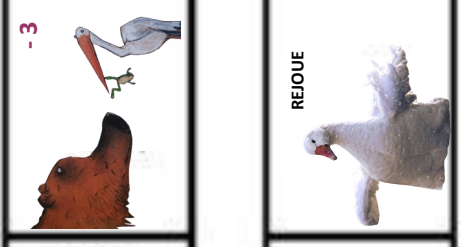
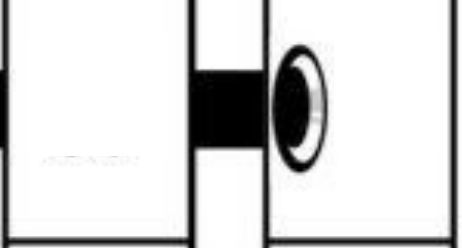
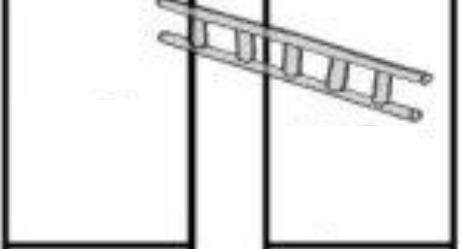
LES OIES



Comme indiqué sur le plateau, le joueur qui tombe sur une case oie peut **rejouer**.



REJOUE



$+3$

-3

REJOUE

-3

REJOUE

$+3$

-3

départ



Pour fabriquer les pions



Imprimez les 4 images ci-dessus et découpez-les en suivant les lignes.

En parallèle, récoltez 4 bouchons de bouteilles. Collez les images des ours sur vos bouchons à l'aide d'un pistolet à colle ou en pliant délicatement le bas de l'image pour faciliter le collage avec une colle traditionnelle (voir photo ci-dessous)

EXEMPLE:



Si vous n'avez pas de dé à jouer chez vous, vous pouvez utiliser le patron ci-joint pour en fabriquer un. Après l'impression, il vous suffira de découper le contour du dé en suivant les lignes, de plier ces mêmes lignes, d'encoller les parties grisées (ou de les scotcher) et de donner forme à votre dé.

